

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK baitul aziiz

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI PADA KELOMPOK A1 TK BAITUL AZIIZ

Wali Atiningsih

(waliatiningsih@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Zainul Aminin

(Zain278@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peningkatan kemampuan sosial emosi anak kelompok A1 TK Baitul Aziiz yang masih rendah.. Hal ini terlihat sebagian besar anak belum berkembang dalam bersabar menunggu giliran permainan dan dalam mentaati aturan permainan. Realitas ini disebabkan karena anak hanya bermain secara individu dan permainan masih kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru, anak dan peningkatan kemampuan sosial emosi anak melalui permainan bisik berantai pada anak kelompok A di TK Baitul Aziiz .

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian tindakan John Elliot yang dilakukan dalam bentuk siklus berulang. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok A di TK BAITUL AZIIZ yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif.

Dari hasil analisis data peningkatan kemampuan sosial emosi diperoleh data 60%.Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang ditentukan adalah >75% maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus ke II di peroleh data mengenai peningkatan kemampuan sosial emosi melalui permainan bisik berantai mencapai 86,6%. Berdasarkan hasil data pada siklus II maka penelitian ini berhasil dan dapat disimpulkan bahwa kegiatan peningkatan sosial emosional anak dengan menggunakan Permainan Bisik Berantai dapat meningkatkan kemampuan anak untuk sabar dalam menunggu giliran permainan bisik berantai, dan kemampuan anak dalam mentaati aturan yang berlaku dalam permainan. Hasil kegiatan anak secara keseluruhan juga mengalami peningkatan disebabkan oleh penggunaan permainan dan media bermain yang tepat.

Kata Kunci : Kemampuan Sosial Emosional, Permainan Bisik Berantai.

Abstract

This research is based on by an increase children's social emotions skills in groups A1 of Baitul Aziiz kindergarten are still low.. It is seen largely undeveloped in children patiently wait their turn to obey the rules of the game and in the game. The reality is because children just play the game individually and still less varied so that children feel bored when learning takes place. The purpose of this study is to describe the activities of teachers, children and increased social skills through play children's emotions whispered chain in children in the group A Baitul Aziiz kindergarten.

This research uses a Class Action Research with John Elliot action research design is done in the form of a repeating cycle . The subjects of this study were a group of children in kindergarten Baitul AZIIZ totaling 15 children , which consists of 7 girls and 8 boys . Methods of data collection in this study using observation . Analysis of the data used in this study is descriptive statistic.

From the analysis of the social emotions upgrading the data obtained 60 % . This study shows a class action has not been successful because the target specified is > 75 % , this study continues on the second cycle . In cycle II to obtain data on the increase in social skills through games whispered emotions chain reaches 86.6 % . Based on the results of the data in the second cycle, this study successfully and it can be concluded that the children's social emotions improvement activities using a chain Whispered games can improve children's ability to patiently wait their turn in games whispered chain, and children's ability to comply with applicable rules in the game. The result of the whole child activities also increased due to the use of games and media play is right.

Keywords : social emotions skills, chained whisper game

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK baitul aziiz

PENDAHULUAN

Membangun suatu bangsa yang paling utama adalah dengan mengutamakan pendidikan bangsa itu sendiri. Karena dengan pendidikan yang bermutu akan menunjukkan bagaimana kualitas bangsa itu sendiri dalam pandangan bangsa atau negara lain. Sebagai suatu lembaga pendidikan formal pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) sangatlah penting. Pada usia anak TK disebut juga 'usia emas' atau *golden age* yang merupakan "masa peka" dan hanya datang sekali pada kehidupan anak. Masa yang menuntut pengembangan anak secara optimal baik secara fisik maupun mental. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya (Depdiknas 2007 : 1).

Pada hakikatnya pendidikan anak TK adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. TK merupakan bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan jamak (*multiple intelegence*), dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak TK, pendidikan anak TK disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak TK.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Karakteristik tujuan pembelajaran di TK memiliki lima bidang pengembangan, yaitu pengembangan 1) sosial emosional dan kemandirian, 2) nilai agama dan moral, 3) bahasa, 4) kognitif, serta 5) motorik kasar dan motorik halus.

Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang memungkinkan anak dapat meningkatkan kemampuan dalam menyesuaikan diri dan kelangsungan hidup (*adaption and survival*), pengaturan (*regulation*), dan

berkomunikasi Bretherton, dkk (1986) dalam Sobur (2003:123). Belajar lebih bermakna jika mengalami apa yang dipelajarinya secara langsung. Permainan Bisik Berantai merupakan suatu indikator dalam mengembangkan sosial emosional anak sehingga anak belajar sabar menunggu giliran dan menaati aturan yang berlaku dalam permainan agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik, serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

Perkembangan kemampuan sosial emosional menurut Depdiknas (2007:6) mempunyai berbagai macam indikator seperti tercantum dalam standart kompetensi dasar, antara lain : 1) mentaati aturan dalam permainan, 2) sabar dalam menunggu giliran

Guru menggunakan salah satu unsur gabungan metode yang sesuai dengan kemampuan, fasilitas, kebutuhan, minat, kemampuan anak sesuai lingkungannya, sesuai pola dan bahan pengembangannya. Pembelajaran tersebut sudah dilaksanakan, namun ditemukan ada gejala pada anak didik kelompok A1 TK Baitul Aziiz Surabaya dalam kemampuan sosial emosionalnya, yakni dalam menaati aturan permainan yang telah disepakati dengan paham pada aturan yang diberikan guru secara lisan dan belajar untuk sabar untuk menunggu giliran. Dan model pembelajaran yang di lakukan guru adalah hanyalah di dalam kelas sehingga pembelajarannya terlihat monoton, sehingga anak mudah bosan dalam pembelajaran.

Secara umum, lambatnya kemampuan sosial emosional anak TK Baitul Aziiz dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain : 1) *input* yang bersumber dari masukan anak, kualitas guru, ketersediaan dan pemanfaatan sumber belajar, 2) proses belajar mengajar yang bersumber pada intensitas belajar mengajar, 3) kurang bervariasinya model pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga anak merasa jenuh, 4) *output*, bersumber dari hasil belajar anak, daya ingat anak, sikap negative dan motivasi anak.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya pembahasan dalam proses belajar mengajar yakni dengan menggunakan permainan yaitu permainan bisik berantai, permainan ini di pakai dalam pembelajaran pengembangan social emosional karena permainan ini berbentuk

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK baitul aziiz

permainan kelompok sehingga memberikan peluang untuk anak berinteraksi dengan teman, dalam berinteraksi dengan teman anak mulai mampu memahami aturan permainan yang disepakati dan dapat belajar untuk sabar dalam menunggu giliran dalam permainan (Nur'aini, 2008:117). Oleh karena itu permainan bisik berantai ini di gunakan oleh peneliti untuk mengembangkan kemampuan social emosional. Peneliti akan mengambil suatu tindakan kelas yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut sebagai solusi yang akan digunakan untuk menjadikan anak siswa aktif, termotivasi, dan semangat dalam proses KBM dikelas dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Bisik berantai Pada Kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya."

Melalui permainan bisik berantai diharapkan dapat merangsang sosial emosional anak sehingga anak dapat melakukannya dengan perasaan senang serta memenuhi keasyikannya dalam suasana proses belajar menjadi lebih efektif (Depdikbud, 2000:3).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya?.
2. Bagaimana aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya?.
3. Bagaimana peningkatan hasil kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya?.

Sedangkan tujuan dari permainan bisik berantai adalah antara lain :

1. Mendiskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya.
2. Mendiskripsikan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional

anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya.

3. Mendiskripsikan peningkatan hasil dalam penerapan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya.

Menurut Nur'aini (2008:117) Permainan bisik berantai dilakukan dengan cara perlombaan yang dilakukan oleh beberapa kelompok.cara permainan bisik berantai antara lain :

- a. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 8 anak.
- b. Anak berbaris berbanjar
- c. Sebelum permainan maka guru memberikan peraturan permainan
- d. Guru membisikkan 3-4 kata yang sesuai dengan tema. Kemudian anak tersebut membisikkan pada anak berikutnya
- e. Anak yang terakhir mengucapkan dengan keras. Jika benar dinyatakan menang, jika salah dinyatakan kalah
- f. Kata-kata yang dibisikkan, sebaiknya mengandung pesan baik.

METODE

Metode penelitian yang diambil oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain model John Elliot yaitu suatu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) PTK yang dilakukan langsung oleh peneliti sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung. Penelitian ini merupakan kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan – tindakan tersebut (Suyadi, 2012:4). Penelitian ini sebagai suatu metode dan proses yang dapat menjembatani antara teori dan praktek. dalam penelitian tindakan kelas ini adalah murid Kelompok A-1 TK Baitul Aziiz Surabaya dengan jumlah murid sebanyak 15 siswa yang terdiri dari 7 perempuan dan 8 laki-laki dan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2013-2014 dalam bentuk siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini diajukan dengan membuat perencanaan 1 siklus terlebih dahulu, dengan satu kali pertemuan untuk setiap minggunya.

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK baitul aziiz

Berikut kriteria penilaian pada penelitian ini:

A. Anak sabar menunggu giliran dalam permainan bisik berantai

- 1 : Anak tidak sabar dalam menunggu giliran bermain saat kegiatan permainan bisik berantai
- 2 : Anak sedikit sabar dalam menunggu giliran bermain namun masih sering keluar dari barisan saat kegiatan bisik berantai dengan bantuan guru
- 3 : Anak sabar dalam menunggu giliran bermain saat permainan bisik berantai dengan sedikit bantuan guru
- 4 : Anak sangat sabar dalam menunggu giliran bermain saat permainan bisik berantai sampai permainan selesai

B. Anak Taat pada aturan permainan yang di berikan guru

- 1 : Anak tidak mentaati peraturan permainan yang telah disepakati
- 2 : Anak mulai mentaati peraturan permainan namun masih sering melanggar
- 3 : Anak mentaati peraturan permainan yang disepakati dengan bantuan guru
- 4 : Anak mentaati aturan yang disepakati dengan baik dalam permainan bisik berantai.

Analisis Data Observasi diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak selama percakapan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara yang dilakukan oleh guru kelas. Untuk analisis data yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas guru dan aktivitas anak maka peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal (nilai seluruhnya dikalikan jumlah anak)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa data deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang

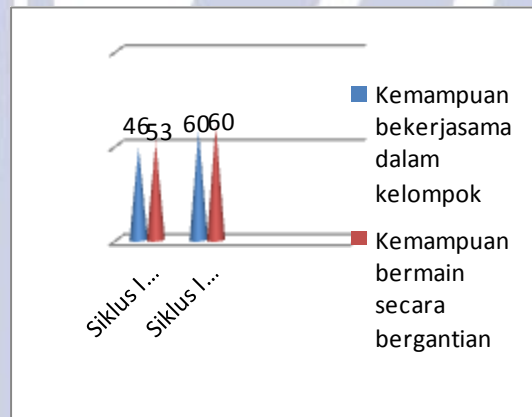
diperoleh dengan tujuan untuk menemukan peningkatan karakter anak dalam pembelajaran yang didapat di lapangan, kemudian direfleksikan dan dianalisis, selanjutnya dilaksanakan tindakan di lapangan.

Data yang diperoleh melalui observasi kemudian di tulis ulang, dipaparkan apa adanya, kemudian dipilih dan dipilah-pilah sesuai fokus penelitian, setelah melalui proses analisis dalam kerangka kemudian disimpulkan dan dimaknai dalam bentuk penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan social emosional anak melalui permainan bisik berantai di Kel. A1 TK Baitul Aziiz menghasilkan dampak positif.

Nilai hasil kegiatan tiap indikator pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 mengalami peningkatan seperti pada grafik berikut ini:



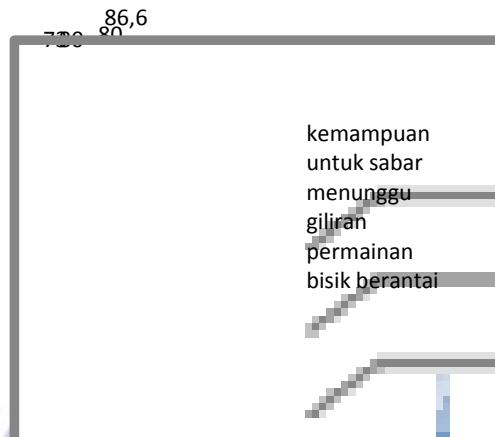
Grafik 4.1 Hasil Kegiatan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Bisik Berantai pada Siklus I

Dari grafik diatas dapat dijelaskan bahwa hasil kegiatan pada indikator sabar dalam menunggu giliran permainan bisik berantai diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 46% mengalami peningkatan menjadi 60%. Sedangkan pada indikator kemampuan mentaati peraturan permainan bisik berantai diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 53% mengalami peningkatan menjadi 60%.

Dan nilai hasil kegiatan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 juga mengalami peningkatan yakni pada indikator sabar dalam menunggu giliran permainan bisik berantai diperoleh prosentase 73 % mengalami peningkatan menjadi 80 %.sedangkan

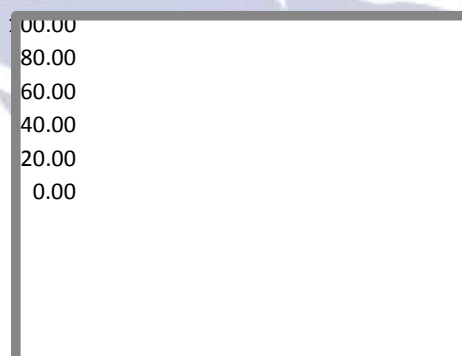
Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada kelompok A1 TK baitul aziiz

pada indikator kemampuan mentaati peraturan permainan bisik berantai di peroleh prosentase sebesar 80% mengalami peningkatan sebesar 86,6% seperti pada grafik berikut ini :



Grafik 4.2 Hasil Kegiatan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Siklus II

Sehingga melalui penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan bisik berantai dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada anak kelompok A TK Baitul Aziiz Kecamatan Dukuh Pakis Surabaya menghasilkan dampak yang positif. Hal ini dapat dilihat semakin mantapnya pemahaman anak terhadap kegiatan yang disampaikan guru pada saat kegiatan di siklus II. Seperti pada grafik



Grafik 4.3 Rata-rata Nilai Hasil Kegiatan Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Siklus I dan II

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa :

1. Aktifitas guru melalui permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan sebesar 18 % dari hasil persentase 75% menjadi 93%.
2. Aktifitas anak melalui permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan sebesar 26 % dari hasil persentase 60% menjadi 86%
3. Melalui permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di kelompok A1 TK Baitul Aziiz Dukuh Pakis Surabaya sebesar 86,6% yang merupakan kriteria keberhasilan yang telah melebihi batas persentase 80%.

B. Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan baik, oleh karena itu disarankan kepada:

1. Pendidik
 - a. Dalam penggunaan alat permainan yang baru dan *variatif* dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal jenis permainan dan fungsinya sebelum menjelaskan aturan permainan agar anak tidak berebut alat permainan dan kondisi kelas tetap terkendali.
 - b. Agar proses kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan maka perlu dilakukan pengulangan-pengulangan dan latihan-latihan sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna.
2. Orang tua
 - a. Dengan menggunakan permainan-permainan maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Pemilihan metode dan alat-alat permainan yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan diperoleh hasil sesuai yang diharapkan.

**Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan bisik berantai pada
kelompok A1 TK baitul aziiz**

.DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S, dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Bina Aksara.
- Aqib, Z, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Ekman, P. 2007. *Membaca Emosi Orang*. Jogjakarta : Think Jogjakarta.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak* . Bandung : Mandar Maju.
- Nur'aini, Farida. 2008. *Edu Games For Child*. Surakarta : PT. Riels Grafika
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think.
- Rakhmad Jalaludin, 2009. *Ilmu Komunikasi*. Bandung :Rosda Karya.
- Sanrock, J, W. 2009. *Psikologi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyadi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2006. *Buku Panduan dan Penulisan Skripsi UNESA*. Surabaya. University Press UNESA
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Umm Press.